

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk dapat melahirkan generasi penerus bangsa yang unggul. Untuk mencapai tujuan Pendidikan tersebut pemerintah mengadakan penyempurnaan pada kurikulum. Kurikulum yang diterapkan sejak tahun 2014/2015 sampai sekarang yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum pembaharuan dan penyempurnaan dari kurikulum 2006 yang dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan *soft skills* dan *hard skills* dari peserta didik yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dengan kata lain, kurikulum 2013 diharapkan dapat membentuk peserta didik memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkembang sesuai dengan jenjang pendidikannya serta dapat bermanfaat dalam kehidupan selanjutnya. Untuk itu, pembelajaran yang diterapkan di kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik ialah pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut meliputi integrasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan kedalam konsep dasar yang berkaitan pada saat proses pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik akan merasakan pembelajaran yang lebih bermakna. Selaras dengan pandangan Masjid (2014:80) “Pembelajaran tematik ialah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik individu maupun kelompok secara aktif untuk menggali dan menemukan konsep, prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, otentik dan bermakna”. Jadi, pembelajaran tematik pada kurikulum 2013 menekankan sistem pembelajaran berpusat kepada peserta didik (*student centered*), dimana peserta didik dapat menggali pengetahuannya sendiri dengan menggunakan sumber belajar yang beragam seperti lingkungan sekitar peserta didik, dan peserta didik mengalami langsung selama pembelajaran, sehingga pembelajaran akan terkesan lebih bermakna. Dengan adanya media

pembelajaran dapat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran akan tercapai, maka keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran harus dioptimalkan. Selain itu, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, agar peserta didik termotivasi selama pembelajaran. Suatu kegiatan yang dapat menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan maupun kemauan peserta didik sehingga terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru bagi peserta didik merupakan pengertian dari media pembelajaran (Haryono, 2014:48). Maka dari itu, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting digunakan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran. Dengan bantuan media dapat merangsang peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran secara sengaja, bertujuan dan terarah serta lebih bermakna. Pernyataan diatas senada dengan pendapat Gagne, yang menyatakan bahwa media ialah berbagai jenis komponen yang ada pada lingkungan peserta didik dan mampu memberikan rangsangan untuk belajar. Dengan demikian guru dituntut untuk berfikir kritis, kreatif dan berinovasi dalam pembelajaran, seperti dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif guna menunjang kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran dapat berupa produk baru maupun modifikasi penyempurnaan produk. Mengembangkan suatu produk dikatakan penting karena untuk menunjang kegiatan pembelajaran. “Pengembangan merupakan salah satu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa perancangan, proses, dan produk.” (Setyosari, 2013:277). Jadi, pengembangan media ialah suatu proses yang dilakukan untuk menghasilkan produk yang dapat merangsang dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dan dibuat berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik serta diuji kelayakan produk tersebut. Untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan efektif, diperlukannya perancangan yang baik. Pembuatan media pembelajaran yang baik tidak dibuat dengan spontan dan asal jadi, tetapi harus diperhatikan dan diperhitungkan, mulai dari materi, pedagogik, tampilan dan aspek bahasa serta tujuan pembelajaran yang ingin

dicapai dengan media tersebut (Asyhar, 2012:94). Pada hakikatnya jika dalam pembelajaran guru menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Karena peserta didik langsung diajarkan kepada hal-hal yang kontekstual, bukan yang abstrak. Sesuai dengan pendapat Piaget tentang tahapan-tahapan perkembangan kognitif. Dimana pada usia 7-11 tahun anak akan mengalami tahapan operasional konkret. Dalam tahapan ini penalaran logika menggantikan penalaran intuitif, tetapi hanya dalam situasi konkret. Jadi, anak sudah memiliki kemampuan untuk mengklasifikasi sesuatu yang konkret, tetapi belum bisa menyelesaikan problema-problema yang abstrak. Sehingga jika guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran konkret akan lebih membantu proses pembelajaran baik didalam maupun di luar kelas. Dengan begitu, hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

SDN Balongmacekan merupakan salah satu SD Negeri yang terletak di jln. Balongkangkung, Balongmacekan, Kec. Tarik, Kab. Sidoarjo. Keadaan sekolah ini tidak begitu luas. Lingkungan sekolah sangat dekat dengan area perkampungan warga. SDN ini merupakan SD yang terbilang masih berkembang dengan akreditasi sekolah B. Pembelajaran di SD ini sudah menggunakan kurikulum 2013. Sarana dan prasarana di SDN Balongmacekan cukup terpenuhi seperti, memiliki 6 ruang kelas, 1 ruang guru dan kepala sekolah, dan 1 perpustakaan serta memiliki 1 LCD.

Berdasarkan obsevasi awal dan wawancara langsung yang dilakukan pada tanggal 27 November 2020 bersama guru kelas IV yang bernama Pak Didin Faris Sartono, S.Pd di SDN Balongmacekan, menjelaskan bahwa proses pembelajaran di SDN Balongmacekan sudah dilaksanakan sesuai dengan RPP kurikulum 2013. Guru sering kali mengalami kesulitan dalam mengaitkan satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lain, dikarenakan minimnya media pembelajaran tematik yang ada di sekolah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemahaman guru terhadap media pembelajaran inovatif dan keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran. Sehingga, dalam pembelajaran guru menggunakan media yang sudah ada di lingkungan sekitar siswa dan mudah didapatkan. Selain itu, guru juga menggunakan media dalam

bentuk gambar yang hanya diperuntukkan untuk satu mata pelajaran saja serta kualitas medianya hanya satu kali pakai. Alasan lain yang menunjukkan bahwa media gambar kurang cocok untuk media pembelajaran di kelas IV SDN Balongkamecan dikarenakan media gambar yang disajikan oleh guru tidak menarik, gambar tidak begitu jelas, ukuran media sangat kecil dan hanya dapat dilihat sekelompok siswa, serta hanya menampilkan persepsi indera mata yang dapat dilihat hanya satu arah. Contohnya pada materi keragaman budaya. Media yang digunakan oleh Pak Didin dalam materi keragaman budaya berupa gambar-gambar serta buku pegangan siswa, sehingga membuat siswa sulit memahami perbedaan dan keunikan dari keragaman budaya yang ada dilingkungan sekitar siswa. Ketidak pahaman siswa dalam materi ini dikarenakan pada masa pandemi saat ini pembelajaran sering kali dilakukan secara daring.

Pada saat pembelajaran daring kebanyakan dari siswa dirumah biasanya dibantu oleh orang tua dalam menyelesaikan tugas. Maka dari itu, di SDN Balongmacekan melakukan pembelajaran luring untuk menjelaskan materi yang tidak dimengerti siswa. Pembelajaran luring diadakan setiap 2 minggu sekali dengan durasi 1 jam pembelajaran. Dengan keterbatasan tersebut guru hanya menjelaskan materi dengan menyajikan gambar rumah beserta pakaian adat yang berukuran kecil untuk klasikal, dan penyajiannya gambar kurang menarik. Akibatnya siswa pasif dalam pembelajaran, dikarenakan siswa hanya menunggu perintah atau rangsangan dari guru yang menyebabkan siswa merasa jenuh dalam pembelajaran membuat siswa mudah lupa mengenai materi pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru.

Berdasarkan wawancara, maka dapat ditemukan analisis kebutuhan bahwa guru belum pernah menggunakan media pembelajaran tematik yang terintegrasi. Sehingga saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media yang sederhana, yang memuat satu mata pelajaran dan satu kali pakai. Dari sinilah maka dibutuhkannya media pembelajaran tematik yang terintegrasi, untuk memudahkan guru dalam mengajar terutama mengintegrasikan pembelajaran tematik. Oleh karena itu, peneliti akan

mengembangkan media pembelajaran, yaitu Media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman).

Pengembangan media diperlukan untuk memotivasi guru agar lebih kreatif lagi dalam membuat media pembelajaran dan untuk siswa dalam menciptakan pembelajaran yang aktif serta lebih bermakna. Media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) ini merupakan media pembelajaran tematik yang dikembangkan untuk Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku pada Subtema Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku dengan memuat 1 pembelajaran dan 3 mata pelajaran yang meliputi IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn yang dapat digunakan dengan konsep permainan. Desain media ini sangat menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan aktif selama pembelajaran.

Pengembangan media rumah pintar keragaman dibuat dengan adanya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Erdianti Intan Hardini dengan judul *“Pengembangan media pembelajaran RUPIN (Rumah Pintar) dalam kegiatan pembelajaran Tema Indahnnya Kebersamaan kelas IV di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang”*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fadhilla yang berjudul *“Pengembangan media pembelajaran RUPIN (Rumah Pintar) kelas IV Tema 6 Subtema 1 semester 2”*. Kesamaan yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yaitu Erdianti Intan Hardini dan Fadhilla dengan peneliti sekarang ialah menggunakan media miniatur rumah dan diperuntukkan untuk kelas IV SD. Sedangkan hal yang membedakan adalah materi, pada penelitian terdahulu menggunakan tema indahnnya kebersamaan dengan materi keberagaman budaya Provinsi Riau dan pada tema Cita-citaku dengan materi mengenal cita-cita, sedangkan pada peneliti sekarang berfokus pada tema indahnnya keragaman negeriku dengan materi keragaman budaya di pulau jawa.

Berdasarkan kesepakatan peneliti dan guru di kelas IV SDN Balongmacekan, bahwa di SDN ini membutuhkan media pembelajaran untuk menumbuhkan antusias siswa dan proses pembelajaran berlangsung dengan baik serta bermakna, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran tematik berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran UPIN**

AMAN (Rumah Pintar Keragaman) pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 kelas IV SDN Balongmacekan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah penelitian yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas IV SDN Balongmacekan?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas IV SDN Balongmacekan?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas IV SDN Balongmacekan.
2. Mendeskripsikan efektifitas pengembangan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4 Kelas IV SDN Balongmacekan.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Untuk menghasilkan media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) yang menarik dalam pembelajaran, maka peneliti memiliki kriteria khusus untuk merancang media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman).

1. Konten (isi)

Media yang digunakan pada penelitian ini adalah UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman). Media ini menggunakan 3 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS. Pembelajaran tersebut menggunakan pembelajaran tematik terpadu, dan digunakan di kelas IV Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” dan Pembelajaran 4.

Tabel 1.1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar		Indikator	
IPS	3.2	Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.2.1	Menjelaskan keunikan dari rumah adat dan pakaian adat di provinsi Jawa timur (C2)
	4.2	Menyajikan hasil identifikasi mengenai keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.2.1	Mempresentasikan keunikan dari rumah adat dan pakaian adat di provinsi Jawa timur (P2)
			4.2.2	Memposisikan rumah adat dan pakaian adat pada peta provinsi Jawa timur (P3)
Bahasa Indonesia	3.7	Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	3.7.1	Menemukan gagasan pokok yang terdapat pada teks cerita tentang keunikan rumah adat dan pakaian adat di provinsi Jawa Timur (C3)
	4.7	Menyampaikan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1	Menceritakan kembali dari teks cerita tentang keunikan rumah adat dan pakaian adat di provinsi Jawa Timur dalam tulisan dengan bahasa sendiri (P5)
PPKn	1.4	Mensyukuri berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan sebagai Anugerah Tuhan Yang Maha Esa.	-	-
	2.4	Memaparkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk keragaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.	-	-
	3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terkait persatuan dan kesatuan.	3.4.1	Mengkategorikan cara melestarikan rumah adat dan pakaian adat dalam kehidupan sehari-hari. (C6)
	4.4	Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	4.4.1	Membacakan tindakan untuk melestarikan rumah adat dan pakaian adat dalam kehidupan sehari-hari. (C6)

2. Konstruk (Tampilan Produk)

Media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) adalah media tematik yang berbentuk rumah joglo dan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran. Media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman)

ini dibuat dengan ukuran panjang 60 cm, lebar 35 cm dan tinggi 50 cm. Adapun bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu :

a. Kayu Jati

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) ini adalah kayu jati. Kayu jati digunakan sebagai pembuatan kerangka dinding dan atap rumah. Digunakannya kayu jati ini dikarenakan agar media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) bisa bertahan lama. Selain itu, kayu jati ini mudah dibentuk, sehingga media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) yang merupakan miniatur dari rumah keragaman menyerupai rumah adat Joglo Situbondo, mirip seperti aslinya.

b. Triplex

Triplex digunakan sebagai pembuatan pelapis dinding dan atap rumah. Digunakannya triplex ini agar bentuk dinding dan atapnya rapi dan tahan lama.

c. Cat kayu

Digunakannya cat pada media ini yaitu untuk pewarna media, tujuannya agar media terlihat lebih menarik.

d. Kain Flannel

Kain Flanel ini digunakan untuk membuat boneka keragaman budaya pakaian adat yang ada di Provinsi Jawa Timur. Tujuan dibuatnya boneka ini, agar peserta didik lebih mudah memahami perbedaan dan keunikan dari pakaian adat daerah. Selain sebagai pembuatan boneka, kain flannel ini digunakan sebagai kantong yang terdapat pada media.

e. Kertas Bufalo

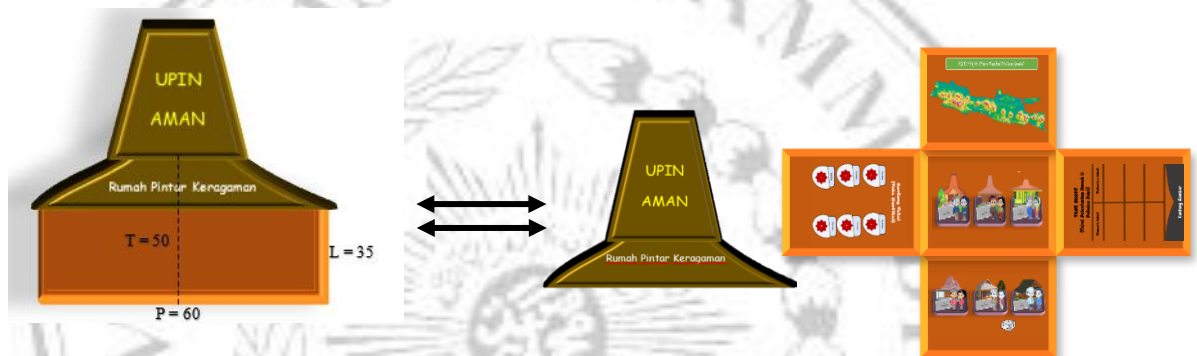
Kertas Bufalo ini digunakan untuk membuat teks cerita nonfiksi bertemakan keragaman rumah dan pakaian adat di provinsi Jawa Timur.

f. Stik Es krim

Stik es krim ini digunakan untuk membuat 4 rumah adat berukuran kecil yang terdapat di provinsi Jawa timur, yang meliputi rumah adat Situbondo, rumah adat Taneya Lanjhang, rumah adat Tengger, dan rumah adat Osing.

g. Buku Petunjuk

Didalam media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) terdapat buku petunjuk untuk petunjuk penggunaan media pembelajaran UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman).



Gambar 1.1 Tampilan media *UPIN AMAN* (Rumah Pintar Keragaman)

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media *UPIN AMAN* (Rumah Pintar Keragaman) ini dilakukan untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas IV SDN Balongmacekan dan menunjang pembelajaran peserta didik sehingga menjadikan pembelajaran yang fokus, aktif dan lebih bermakna. Pengembangan media yang relevan dan didasarkan pada kebutuhan seta perkembangan peserta didik, diharapkan mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, guru maupun peserta didik dapat mendapatkan pengalaman baru dan keterampilan dalam membuat, menggunakan, serta memahami materi menggunakan berbagai media pembelajaran.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian & Pengembangan

Penelitian pengembangan media *UPIN AMAN* (Rumah Pintar Keragaman) memiliki beberapa asumsi dan batasan pengembangan yaitu :

1. Asumsi

Berdasarkan penelitian pengembangan media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) ada beberapa asumsi yaitu :

- a. Guru dapat menggunakan media ini sebagai sarana perantara untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran.
- b. Media ini dibuat dan dikembangkan dengan menyesuaikan kondisi yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Sehingga diharapkan media ini bermanfaat dan mampu menumbuhkan motivasi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.

2. Batasan Pengembangan

Berdasarkan penelitian pengembangan media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) memiliki beberapa batasan dalam pengembangan yaitu:

- a. Uji coba penelitian ini difokuskan pada peserta didik kelas IV SDN Balongmacekan yang memiliki jumlah peserta didik 16.
- b. Media ini hanya memuat 3 mata pelajaran yaitu IPS, Bahasa Indonesia, dan PPKn yang terdapat pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 4.
- c. Materi pembelajaran hanya mengenalkan keragaman budaya di Provinsi Jawa Timur.
- d. Keragaman yang dijelaskan yaitu keragaman rumah adat dan pakaian adat yang ada di Provinsi Jawa Timur.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas, maka diperlukan definisi operasional terkait pembelajaran yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran Tematik adalah suatu pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pembelajaran saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran tematik terpadu mengaitkan pembelajaran dengan keadaan lingkungan sekitar dan

kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat memberikan kesan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

2. Media Pembelajaran merupakan Alat bantu yang dapat menyampaikan informasi dari suatu sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran.
3. Media UPIN AMAN (Rumah Pintar Keragaman) adalah media berupa miniatur Rumah Adat Joglo Situbondo yang memuat materi keragaman budaya pulau Jawa pada tema 7 subtema 2 pembelajaran 4 kelas IV SD. Setiap dinding pada media ini dapat dibuka dan dilengkapi dengan materi disetiap mata pelajarannya.

